NES-DW-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

DOUBLE DRIBBLE™

KONAMI®

KONAMI®

This offical seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

CONGRATULATIONS!

You now own the authentic Konami home version of Double Dribble, one of Konami's many original arcade hits. We suggest that you read this instruction manual thoroughly before playing the game.

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION/ HOW TO BEGIN 4

Select Screen 5

Offensive/ Defensive Control 6

Game Screen 7

Slam Screens..... 8

In-Bounding The Ball/ The Three Pointer 9

Taking Care Of Your Game 10

INTRODUCTION

The World Championship Is At Your Fingertips

You're 5 on 5 against mighty Los Angeles in a championship series deadlocked at three games apiece. The last six meetings have been grueling. Your opponent's defense has been brutal, his offense awesome. But you've managed to hang tough, running your game plan, crashing the glass, forcing turnovers, and firing in three point bombs.

Now it's crunch time. The final game. And though your team is battered and bruised they still have speed to drive the lane, muscle to power past picks, talent to break free underneath, and most importantly enough heart to win.

So, primed for victory, you charge into the arena. Fans packed to the rafters cheer from the edge of their seats. Thousands of reporters wait to make you the hero or the goat.

It's all or nothing. And you're up for the challenge. Because you're a pro, ready to be crowned champion of the world.

HOW TO BEGIN

The Pre Game Warm Ups

Double Dribble, the first 5 on 5, full court home basketball game, can be played by either one or two players. If only one person plays, use control 1 and take on the computer. If you want to compete against another player, both controls are used.

Whether one or two persons play, the winner is determined by who has the most points when the final buzzer sounds.

To set up the action, press the START button on either of your controls. This creates a screen showing three categories—TIME, TEAM, LEVEL—and an END selection. (See Select Screen on page 5) Each category gives you options to choose from.

For TIME, your options are 5:00, 10:00, 20:00 and 30:00 minute periods. For TEAM, you select one of four top contenders: Los Angeles, Boston, Chicago or New York, with each team's jersey color represented at the bottom left corner of the screen. (When only one person plays, the opponent is automatically Boston.) And for LEVEL, you can choose from LEVELS 1, 2 and 3, with LEVEL 3 being the most challenging.

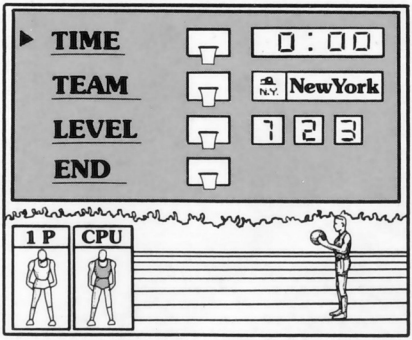
To make your selection in each category, press the A button. The player at the bottom right of the screen will take a set shot, and when the ball swishes through the net your option in that category will advance.

After you've reached the desired option, press the CONTROL PAD down. By pressing the pad down you will move the selection arrow from one category to the next.

After all three category selections have been made—TIME, TEAM and LEVEL—take a final shot at the END basket. Now your game is set up.

The playing of the National Anthem fades, an overhead view of the court appears, and the two teams take the court. The Jump Ball is automatic, and to control the tip you must press button B on your control.

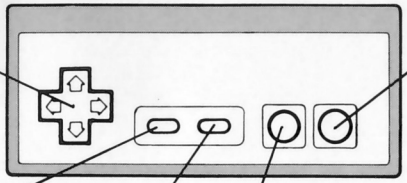
To learn how to maneuver the players see the OFFENSIVE and DEFENSIVE CONTROL diagrams on page 6.



Select Screen

Offensive Control

Control Pad
Allows you to move only the flashing player in eight different directions.



A Button
Aim your man toward the nearest receiver who will begin flashing and press A button to pass. Also use A button when taking the ball out of bounds.

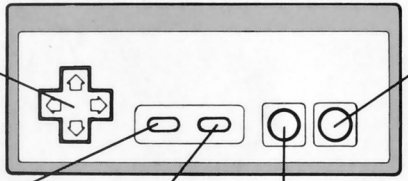
Select Button
Not used during the game conditions.

Start Button
Starts and pauses the action.

B Button
Lets you shoot the ball. Press button to jump. Release it to shoot. Also use the B button when shooting free throws.

Defensive Control

Control Pad
Moves your flashing defenseman.



A Button
This is your steal button. To steal the ball, you must first get in front of the ball carrier and then press the A button.

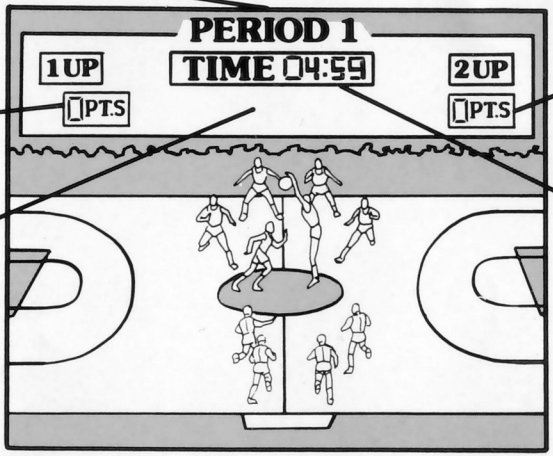
Select Button
Not used during game conditions.

Start Button
Starts and pauses the action.

B Button
This is used when your flashing defenseman is out of position. When pressed, it switches your control to a defenseman closest to the opponent with the ball.

The Game Screen

Period
(One game consists of 4 periods)



2 player or computer score

1 player score

Indicates foul or violation.

Remaining time

Fouls: Blocking and pushing.

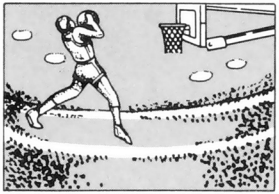
Violations:

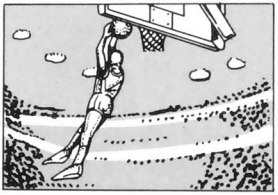
1. Traveling
2. Holding the ball without dribbling for 5 seconds.
3. Not getting the ball across half court in 10 seconds.
4. Not taking a shot within 24 seconds of taking possession.

The Slam Screen

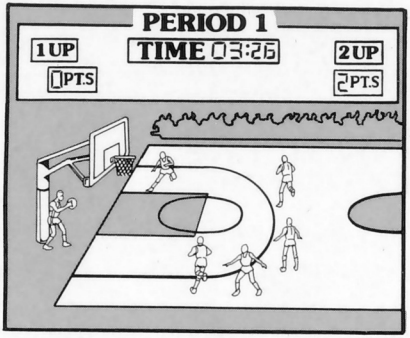
When your offensive man breaks into the open and drives for an uncontested lay-in, the slam screen will automatically appear, and one of three rim rockin' slams will light up the stadium.

The style of slam is randomly chosen by the computer.





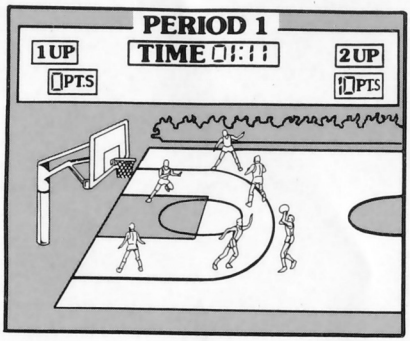
In-Bounding The Ball



Getting the ball in bounds is a key fundamental of the game. Aim your coolest, most level-headed player toward a teammate, which will cause the teammate to start flashing. Then, while holding down the control pad, push button A.

But remember. You only have five seconds to get the ball into play or it's a violation.

The Three Pointer



Just like the pros, your home court has a three point line to challenge your team's best shooter. So if you have the touch to launch pin-point jumpers from way out, you're awarded three points instead of two.

Treat Your Konami Game Carefully

• This Konami Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.

• Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

• Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES Control Deck.

• Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

FELICITATIONS!

Vous venez d'acquérir l'authentique version familiale de Double Dribble, un des nombreux jeux d'arcade originaux de Konami. Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel d'utilisation avant de commencer à jouer.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION/
POUR COMMENCER 12

ECRAN DE SELECTION 13

JEU OFFENSIF/
DEFENSIF 14

ECRAN DE JEU 15

ECRAN DE SMASH 16

DRIBBLE/
LES TROIS POINTS 17

PRENEZ SOIN DE VOTRE JEU 18

INTRODUCTION

Le Championnat du Monde est a votre portée

Vous êtes engagé 5 contre 5 contre la puissante équipe de Los Angeles dans un tournoi comptant pour les championnats du monde, tout est bloqué à trois matchs contre trois. Les six derniéres rencontres ont été éprouvantes. La défense de votre adversaire a été brutale, son attaque terrifiante. Mais vous avez réussi à tenir bon maigré tout, à faire votre jeu, à percer les lignes adverses, à imposer des pertesde balle, à faire des tirs imparables.

Maintenant, c'est le moment décisif de la derniére rencontre. Et bien que vos équipiers soient fourbus, ils ont encore suffisamment: de vitesse pour ouvrir un chemin, de muscles pour les accélérations aprés les réceptions, de talent pour les dégagements par le bas, et ce qui compte le plus, de coeur au ventre pour gagner.

Ainsi, gonflé à bloc, vous vous lancez dans l'arène. La foule des supporters applaudit, elle ne tient plus en place. Des milliers de journalistes sont prêts à faire de vous un héros ou un nul.

C'est votre va-tout. Mais vous pouvez faire face car vous êtes un professionnel prêt à recevoir le titre de champion du monde.

POUR COMMENCER

Echauffement avant la rencontre

Vous pouvez jouer à Double Dribble à 1 ou 2 joueurs. Double Dribble est le premier jeu à 5 joueurs contre 5, dont les parties se déroulent sur le terrain en entier. Pour un jeu à une personne, prenez la manette 1 et jouez contre l'ordinateur. Si vous voulez jouer contre une autre personne, utilisez les deux manettes.

Que la partie soit à un ou deux joueurs, le gagnant est celui qui a remporté le plus de points quand la sonnerie finale retentit.

Pour débuter une partie, appuyez sur la touche START (Début) de l'une ou l'autre des manettes. Cela génère un écran divisé en trois catégories TIME, TEAM LEVEL,(DUREE,EQUIPE,NIVEAU) et une sélection END (fin). (Voir l'écran de sélection en page **13**). Chaque catégorie vous propose des choix différents.

Pour TIME (DUREE), vous pouvez choisir des périodes de 5, 10, 20 et 30 minutes. TEAM (EQUIPE) vous permet de choisir parmi quatre opposants de haut niveau: Los Angeles, Boston, Chicago ou New York, la couleur des maillots de chaque équipe étant représentée dans la partie inférieure gauche de l'écran. (En jouant contre l'ordinateur, votre adversaire est automatiquement Boston). Enfin, LEVEL (NIVEAU) vous donne trois choix, de 1 à 3, le niveau 3 étant le plus difficile.

Pour faire votre sélection dans chaque catégorie, appuyez sur la touche A. Le joueur en bas à droite de votre écran fait un tir placé, et le ballon en passant dans les mailles du filet fait avancer votre option dans cette catégorie.

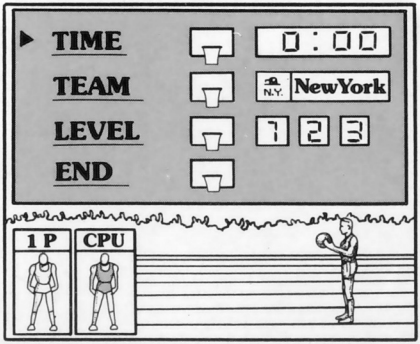
Aprés avoir atteint l'option voulue, appuyez sur les flèches multidirectionnelles vers le bas pour faire bouger la flèche de sélection d'une catégorie à une autre.

Quand les trois choix de catégorie auront été faits-DUREE,EQUIPE et NIVEAU - faites un dernier tir en direction du panier END (FIN). Désormais, la partie est organisée.

Sur les derniéres notes de l'hymne national on a une vue plongeante du terrain et les deux équipes prennent place.
La mise en jeu est automatique et le controle du rebond se fait en appuyant sur le bouton B de la manette.

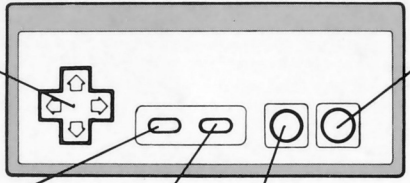
Pour apprendre à manoeuvrer les joueurs, examinez les schémas de JEU OFFENSIF et de JEU DEFFENSIF en page **14**

Ecran de sélection



JEU OFFENSIF

Flèches multidirectionnelles
Vous permettent de déplacer le joueur qui clignote uniquement dans huit directions différentes.



Bouton A
Orientez votre joueur vers le receveur le plus proche qui commencera à clignoter, puis appuyez sur la touche A pour faire la passe. Servez-vous aussi du bouton A pour remettre la balle en jeu après une touche.

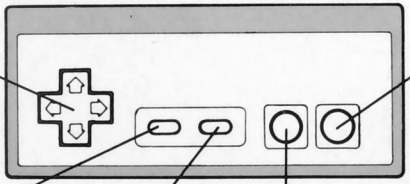
Bouton SELECT
Inutilisée en cours jeu

Bouton START
Démarre et interrompt le jeu

Bouton B
Sert à shooter. Appuyez sur la touche pour sauter. Libérez la pour le shoot. Utilisez également la touche B pour des lancés- francs.

JEU DEFENSIF

Flèches multidirectionnelles
Déplacement du défenseur qui clignote.



Bouton A
C'est votre moyen de prendre la balle. Pour ce faire, vous devez, pour commencer, vous placer devant le possesseur du ballon, puis appuyer sur la touche A.

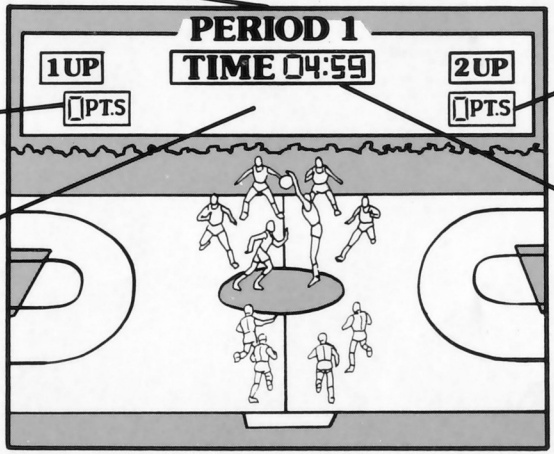
Bouton SELECT
Inutilisée en cours de jeu.

Bouton START
Démarre et interrompt le jeu.

Bouton B
Est utilisée quand votre défenseur qui clignote est trop loin. En appuyant sur cette touche, vous transférez le contrôle au défenseur le plus proche de l'attaquant avec le ballon.

ECRAN DE JEU

Période
(Il y a 4 périodes par partie)



Résultats du joueur 2 ou de l'ordinateur

Résultats du joueur 1

Indicateur de fautes ou de violations

Temps restant

Fautes: Blocages et poussées.

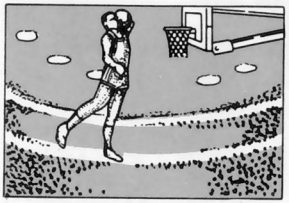
Violations:

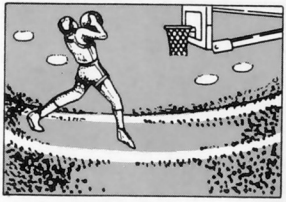
1. Déplacement en portant le ballon.
2. Possession du ballon pendant plus de cinq de secondes sans dribbler.
3. Le ballon n'est pas passé en milieu de terrain en 10 secondes.
4. Un tir n'est pas exécuté dans les 24 secondes suivant la prise de possession du ballon.

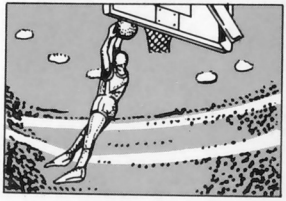
ECRAN DE SMASH

Quand votre attaquant réussit une percée en dribble et se positionne en vue d'un smash indiscutable, l'écran de smash est affiché automatiquement et un smash va ébranler l'anneau et faire vibrer toute la salle.

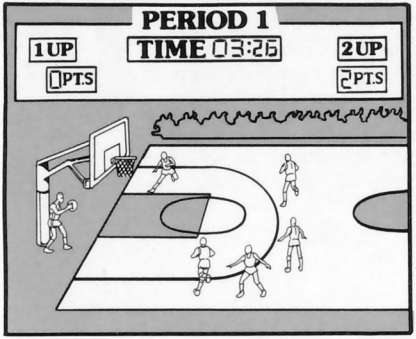
Il y a trois types de smash choisis au hasard par l'ordinateur.







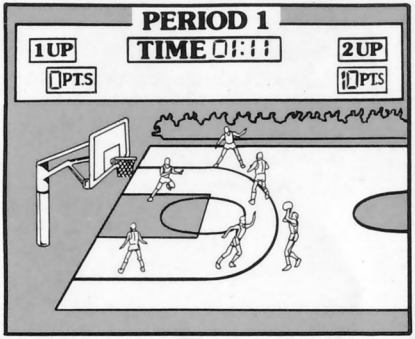
REMETTRE LA BALLE EN JEU APRES UN BUT



Remettre la balle en jeu après un but est un aspect fondamental du jeu. Tournez votre joueur le plus cool vers un équipier, ce qui provoquera le cliqnotement de ce dernier. Puis, tout en maintenant les flèches multidirectionnelles vers le bas, appuyez sur la touche A.

Mais n'oubliez pas: vous n'avez que cinq secondes pour mettre la balle en jeu, sinon c'est une violation.

LES TROIS POINTS



Tout comme sur les terrains professionnels, votre terrain a une zone avant pour mettre au défi le meilleur tireur de votre équipe. Ainsi, si vous avez les qualités requises pour des sauts au panier de loin, vous recevez trois points au lieu de deux.

PRENEZ SOIN DE VOTRE JEU KONAMI

•Cette cassette de jeu Konami est un dispositif de précision contenant des circuits électroniques complexes. Evitez de lui faire subir des chocs inutiles et de l'exposer à des températures extrêmes. Ne jamais essayer d'ouvrir ou de démonter la cassette.

•Ne touchez pas aux connecteurs et ne les laissez pas venir en contact avec de l'eau sous peine d'endommager les circuits de jeu.

•Veillez à ce que votre ordinateur NES soit HORS TENSION quand vous mettez ou retirez la cassette.

•Ne mettez jamais les doigts ou un object métallique dans la zone des broches du connecteur d'extension. Cela risque de causer un fonctionnement défectueux ou d'endommager le matériel.

GEFELICITEERD!

Jij bent nu eigenaar van een van de spelautomatenhits van Konami.Lees deze gebruiksaanwijzing goed door voor je begint te spelen.

INHOUD

INTRODUCTIE/
SPELBESCHRIJVING 20
Keuzescherm 21

Aanvallend®
verdedigend spelen 22

Spelscherm 23

Schotscherm 24

De bal spelen®
Driepunter 25

Hoe behandel je het spel 26

INTRODUCTIE

Het Wereldkampioenschap is binnen handbereik.

Je speelt 5 tegen 5 in een wedstrijd tegen Los Angeles en speelt drie ronden achter alkaar. De laatste zes wedstrijden die je speelde waren afschuwelijk. Je tegenstander was erg sterk. Maar je hebt je uiterste best gedaan met een sterk spel, snelle wisselingen en lange driepunters. Nu is het tijd. Je speelt de laatste wedstrijd. Je team is wel doodop en geslagen, maar je hebt nog steeds de snelheid om te winnen, de kracht om te scoren, het talent om vrij te spelen en als belangrijkste de wil om te winnen. Speel dus om te winnen. Je fans schreeuwen. je toe vanaf de kant. Duizenden journalisten houden je in de gaten. Het is alles of niets. Je bent klaar voor de uitdaging. Bereid je voor om de gouden medaille in ontvangst te nemen.

SPELBESCHRIJVING

De training

Je kunt de 5 tegen 5 wedstrijd in Double Dribble spelen met 1 of 2 personen. Als je alleen speelt, speel je tegen de computer. Met twee personen speel je tegen elkaar. Uiteindelijk gaat het erom dat je de meeste punten scoort voordat de laatste bel gaat.

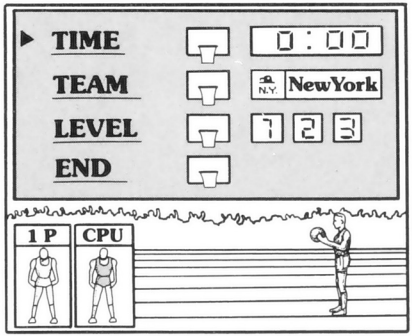
Begin het spel door op START van een van de twee controllers te drukken. Je ziet nu een scherm waarop je de TIJD, TEAM, LEVEL of een END-functie kunt kiezen (zie verder pagina **21**).

Bij de TIJD kun je kiezen uit 5:00, 10:00, 20:00 of 30:00 minuten per periode. Voor je TEAM kun je kiezen uit de vier beste: Los Angeles, Boston, Chicago of New York. De teamkleur zie je in de linker onderhoek van het scherm als je alleen speelt, speel je automatisch tegen Boston). Je kunt ook uit LEVEL 1, 2 of 3 kiezen, waarvan de laatste de moeilijkste is.

Kies elk onderwerp met de A knop. De speler rechts onderaan het scherm gooit de bal na elke keuze.

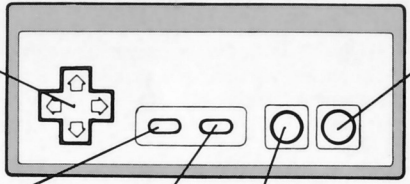
Druk op OMLAAG zodra je de juiste keuze hebt gedaan om verder naar het volgende onderwerp.

Schiet voor de laatste keer op END als je alle drie de keuzes hebt gemaakt. Je kunt nu beginnen met spelen. Je ziet nu het speelveld verschijnen op het scherm en de twee teams gaan op hun plaatsen staan. De sprongbal begint vanzelf en je kunt springen met de B knop. Kijk op pagina **22** voor het aanvallend of verdedigend spel.



AANVALLEND SPELEN

Vierpuntsdruktoets
Je bestuurt de knipperende speler in 8 verschillende richtingen.



A knop
Richt je speler naar de andere speler die je de bal wilt toespelen en druk dan op A om over te spelen Gebruik A ook om een 'uitbal' te pakken.

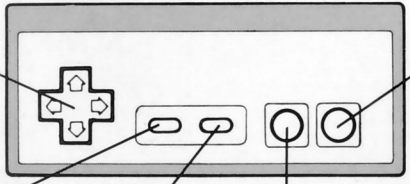
Select toets
Wordt niet gebruikt tijdens het spel.

Start toets
Start en pauze-toets.

B knop
Schiet de bal. Springen. Bal loslaten en vrije worp nemen.

VERDEDIGEND SPELEN

Vierpuntsdruktoets
Beweegt de knipperende speler.



A knop
Met deze knop kun je de bal afpakken. Ga voor de speler die de bal heeft, staan en druk dan op A.

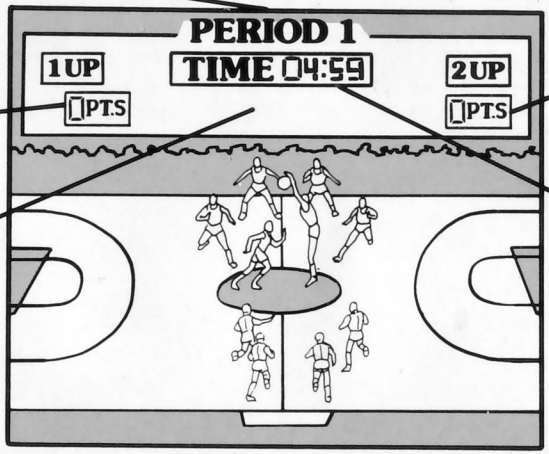
Select toets
Wordt niet gebruikt tijdens het spel.

Start toets
Start en pauze-toets.

B knop
Hiermee verander je de knipperende speler.Als je op B drukt wordt jouw speler die het dichtst bij de bal staat de verdediger.

HET SPELSCHERM

Periode
(Een wedstrijd heeft 4 periodes)



Score speler 2 of computer

Score speler 1

Fout of Overtreding

Overgebleven tijd

Fouten: Blokkeren en Duwen.

Overtredingen:

1 Lopen

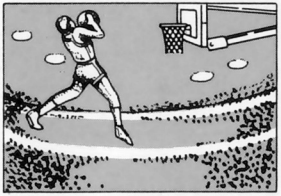
2 Balbezit en niet dribbelen binnen 5 seconden.

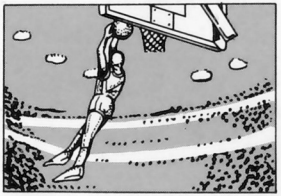
3. De bal te lang op eigen helft houden (langer dan 10 seconden).

4. Niet schieten na 24 seconden balbezit.

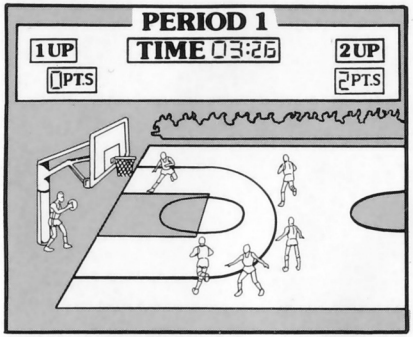
HET SCHOTSCHERM

Als een van je aanvallende spelers door de verdediging van de andere partij breekt en gaat schieten, verschijnt automatisch het 'slam' scherm en zie je een van de volgende 'slams'. De computer kiest welke slam je ziet.





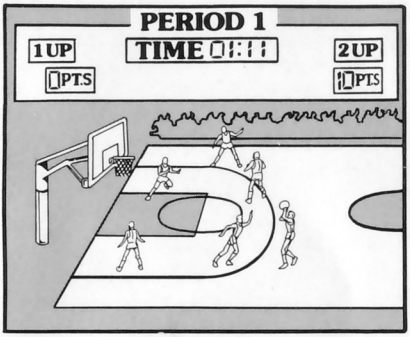
DE BAL SPELEN



Het is erg belangrijk om de bal op de juiste manier in het spel te brengen. Richt de speler met de bal op de speler die je wilt aanspelen. Deze gaat dan knipperen. Druk op OMLAAG en dan op A.

Let wel goed op, je hebt maar 5 seconden om de bal te spelen, anders is het een overtreding.

DE DRIEPUNTER



Net als bij het echte spel kun je driepunters scoren. Als je de bal achter de eerste lijn opgooit en de bal erin gaat, krijg je drie punten in plaats van twee.

BEHANDEL JE KONAMI SPEL VOORZICHTIG

• Deze Konami spelcassette is uiterst gevoelig. Stoot er niet tegen en stel hem niet bloot aan te hoge of lage temperaturen. Probeer hem nooit open te maken.

• Kom niet aan de electrische contacten en houd hem uit de buurt van water, anders beschadigd het spel.

• Zet je Controldeck altijd uit voordat je de spelcassette erin stopt of eruit haalt.

• Stop je vinger of metalen voorwerpen nooit in het Controldeck, anders beschadig je de contacten.

91017

Konami® is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Double Dribble™ is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.
© 1988 Konami

Printed in Japan
Imprime au Japon